STARDUST

MSX 64K

El pelotón de biodroides de combate se situó apresuradamente frente a las puertas del gigantesco hangar, y emplazó sus armas. Fuera, en el espacio, rugía la batalla. De inmediato el jefe del pelotón, una informe criatura de carne y metal llena de armas, requirió información:

—Shrai dun-has telorn dei? (¿Cuántos atacantes?)

—Jass... (Uno).

La criatura no pareció asombrarse de que un solo astrocaza hubiera logrado abrirse paso entre todos los cruceros de la flota estelar, superando barreras energéticas, lanzamisiles, tambores de lanzamiento, cañones, cúpulas de lucha y mil cosas más. No había sido creada para asombrarse de nada, sólo para luchar hasta el fin. Y ese fin llegó bruscamente cuando las puertas del hangar estallaron hacia dentro y un astrocaza medio fundido por los impactos entró violentamente volándolo todo con sus lanzars. Una silenciosa forma saltó de la nave y, con un fusil de alto poder, barrió lo que quedaba del pelotón.

Luego la alta figura se detuvo un momento, entre los cuerpos caídos, para ajustarse el traje de combate. Todo había durado cinco segundos escasos, pero dentro de su máscara de lucha Reesh sudaba profusamente. Había pasado por mil infiernos para llegar allí, pero lo peor aún estaba por delante: aerocazadores, lanzamissiles tierra, biodroides, un precipicio de más de tres mil metros si daba un mal paso. Un largo camino hasta llegar al generador.

LO QUE NOS ESPERA

Pilotamos un astrocaza que dispone de cuatro escudos energéticos que desviarán otros tantos impactos. Al quinto desapareceremos como una nube de millones de micropartículas en expansión. Nuestro objetivo es destruir el generador del escudo que protege a la flota del sagrado imperio, lo cual es algo imposible de lograr desde fuera.

Tendremos que pasar sobre seis Supercruceros hasta llegar al navío insignia, donde está el generador. Habrá que tener cuidado con los tambores giratorios de lanzamiento de cazas, con las plataformas aéreas de misiles, con los destructores que se ensamblan en el espacio, con los generadores de barreras de energía, con las cúpulas mina, con los escuadrones de astrocazas de persecución, y con muchas cosas más.

Si logramos superar todo esto llegaremos al crucero insignia, nos meteremos dentro de él cruzando un estrecho pasillo de entrada, y dará comienzo la segunda fase. Aquí bajaremos de nuestra nave y recorreremos el interior del astrocrucero luchando contra todo lo que trate de detenernos. Avanzaremos hasta llegar a los seis paneles del generador que hemos de destruir y, después de lanzar los turboproyectiles necesarios, regresaremos a toda prisa a nuestro astrocaza. Entonces despegaremos sin pérdida de tiempo o seremos destruidos en la megaexplosión que desintegrará la nave insignia.

CARGA DEL PROGRAMA

Rebobina la cinta, teclea RUN '' CAS: pulsa RETURN y pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

El juego consta de dos partes grabadas una a

continuación de la otra. Si consigues superar la primera deberás poner en marcha el cassette cuando el programa te lo pida.

CONTROLES

Se puede manejar el juego con el teclado o con un joystick conectado al Puerto 2. El teclado es totalmente redefinible.

	TECLADO	JOYSTICK
IZQUIERDA	O	←
DERECHA	P	→
ARRIBA	Q	↑
ABAJO	A	↓
DISPARO	SPACE	FUEGO
PAUSA	H	H
ABANDONAR	G	G

NOTA.—El programa lleva incorporada una DEMO para que puedas observar la maniobrabilidad, tipos de enemigos, colisiones y formas de disparo.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMADO POR: Carlos Arias Alonso.
PROGRAMA ORIGINAL: Javier y Juan Carlos Arévalo.
GRAFICOS: Javier, Juan Carlos Arévalo y Julio Martín.
MUSICA: Gominolas.
IDEA ORIGINAL: José Manuel Muñoz.
PANTALLA DE CARGA: Javier Cano.
CARATULA: Alfonso Azpiri.